

**PENGENALAN JARINGAN KOMPUTER BERBASIS ROLE  
PLAYING GAME MENGGUNAKAN RMXP DAN RGGS**

**TUGAS AKHIR**



*Disusun Oleh :*

**HERIANTO DWI ANUGERAH**  
**NPM. 0634010128**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL " VETERAN " JAWA TIMUR  
2010**

**PENGENALAN JARINGAN KOMPUTER BERBASIS ROLE  
PLAYING GAME MENGGUNAKAN RMXP DAN RGGS**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer  
Jurusan Teknik Informatika

*Disusun oleh :*

**HERIANTO DWI ANUGERAH**  
**NPM. 0634010128**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR  
SURABAYA  
2010**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Pengenalan Jaringan Komputer Berbasis Role  
Playing Game Menggunakan RMXP dan RGGS**

Disusun Oleh :

**HERIANTO DWI ANUGERAH**  
**0634010128**

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Negara Lisan  
Gelombang II Tahun Akademik 2010/2011

**Pembimbing Utama**

**Pembimbing Pendamping**

**Nur Cahyo Wibowo, S.kom, M.kom**  
**NPT. 379 030 040 197**

**Achmad Junaidi, S.Kom**  
**NPT. 278 110 440 199**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Teknik Informatika**  
**Fakultas Teknologi Industri**  
**UPN "Veteran" Jawa Timur**

**Basuki Rahmat, S.Si, M.T**  
**NIP. 269 070 640 209**

**TUGAS AKHIR**

**Pengenalan Jaringan Komputer Berbasis Role  
Playing Game Menggunakan RMXP dan RGGS**

Disusun Oleh :

**HERIANTO DWI ANUGERAH**  
**NPM. 0634010128**

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Pada Tanggal November 2010

**Pembimbing :**

**1.**

**Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom**  
**NPT. 379 030 040 197**

**2.**

**Achmad Junaidi, S.Kom**  
**NPT. 278 110 440 199**

**Tim Penguji :**

**1.**

**Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom**  
**NPT. 379 030 040 197**

**2.**

**Doddy Ridwandono, S.Kom**  
**NPT. 278 050 740 218**

**3.**

**Dra. Nining Martiningtyas, M.MT**  
**NIDN.071 3066 501**

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

**Ir. SUTIYONO, MT.**  
**NIP/NPT. 19600713 198703 1001**

**YAYASAN KEJUANGAN PANGLIMA BESAR SUDIRMAN**  
**UPN “VETERAN” JAWA TIMUR**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

---

**KETERANGAN REVISI**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Herianto Dwi Anugerah  
NPM : 0634010128  
Jurusan : Teknik Informatika

Telah mengerjakan revisi/ ~~tidak ada revisi\*~~) pra rencana (design)/ skripsi ujian lisan gelombang II, TA 2009/2010 dengan judul:

“PENGENALAN JARINGAN KOMPUTER BERBASIS ROLE PLAYING GAME MENGGUNAKAN RMXF DAN RGGS”

Surabaya, November 2010

Dosen Penguji yang memerintahkan  
revisi:

- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| 1) <u>Nur Cahyo Wibowo, S.Kom.M.Kom</u><br>NPT. 379 030 440 197 | { |  | } |
| 2) <u>Doddy Ridwandono, S.Kom,</u><br>NPT. 278 050 740 218      | { |  | } |
| 3) <u>Dra.Nining Martiningtyas M.MT</u><br>NIDN. 071 3066 501   | { |  | } |

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Nur Cahyo Wibowo. S.Kom.M.Kom  
NPT. 379 030 440 197

Achmad Junaidi, S.Kom  
NPT. 278 110 440 199

## PENGENALAN JARINGAN KOMPUTER BERBASIS ROLE PLAYING GAME MENGGUNAKAN RMXP DAN RGSS

Penyusun : Herianto Dwi Anugerah  
Pembimbing I : Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom  
Pembimbing II : Achmad Junaidi, S.Kom

---

### ABSTRAK

Dalam proyek akhir ini, penulis menerapkan konsep game edukasi berbasis RPG atau role playing game dengan tema Pengenalan Jaringan Komputer. Game ini dirancang khusus dengan tujuan utama penyampaian materi edukasi kepada pemain atau player yang disajikan dalam bentuk skenario game petualangan. Game ini dirancang khusus untuk dimainkan oleh siswa sekolah menengah pertama kelas 3. Dikarenakan sampai saat ini media pembelajaran yang dilakukan hanya melalui buku, diharapkan dengan adanya game ini bisa menjadi alternatif media pembelajaran bagi siswa sehingga siswa dapat tertarik dan lebih mudah untuk memahami. Dalam pembuatannya, penulis menggunakan software untuk mendesain game bergenre RPG yang bernama RMXP (RPG Maker XP) dan untuk scriptnya telah disediakan Script editor RGSS (Ruby Game Scripting System). Dengan script editor maka penulis dapat mengubah dan menambah system pada game yang tentunya akan memberikan kebebasan yang lebih bagi pemain atau player dengan tidak melupakan tujuan utama dari pembuatan game ini, yaitu penyampaian materi edukasi dengan tema Pengenalan Jaringan Komputer. Hasil dari game ini ternyata mendapat respon yang cukup baik dikalangan siswa kelas 3 SMP, dengan responden yang cukup tinggi, diharapkan nantinya game ini dapat diterima dan diterapkan dikalangan pelajar.

Kata kunci : Game edukasi, RPG, Pengenalan Jaringan Komputer, RMXP, RGSS

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas semua karunia dan petunjuk-nya sehingga dengan keterbatasan yang di miliki penulis,akhirnya laporan tugas akhir yang berjudul **“PENGENALAN JARINGAN KOMPUTER BERBASIS ROLE PLAYING GAME MENGGUNAKAN RMXF DAN RGGS”** dapat terselesaikan.

Penyusunan laporan tugas akhir ini diajukan untuk menyelesaikan dan memenuhi rangkaian kegiatan tugas akhir, dan merupakan salah satu syarat yang harus di tempuh oleh setiap mahasiswa Jurusan Teknik Informatika,progdi :Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional”Veteran”Jawa Timur untuk menyelesaikan studi Sarjana S1 Teknik Informatika.

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.Oleh karena itu pada kesempatan iinni dengan kesungguhan dan rasa rendah hati,penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir Teguh Soedarto,MP,selaku Rector Universitas Pembangunan Nasional”Veteran”Jawa Timur.
2. Bapak Ir.Sutiyono, MT, selaku dekan FTI Universitas Pembangunan Nasional”Veteran”Jawa Timur.

3. Bapak Basuki Racmat S.I.M.T selaku ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.
4. Bapak Nur Cahyo Wibowo ,S.Kom,M.kom selaku dosen pembimbing 1,atas masukan, atas masukan dan bimbingannya selama ini penulis ucapkan terima kasih.
5. Bapak Achmad Junaidi S.Kom, selaku dosen pembimbing 2,atas masukan, atas masukan dan bimbingannya selama ini penulis ucapkan terima kasih.
6. Kedua orang tua serta segenap keluarga besar penulis yang telah segenap hati mendukung penulis baik dalam segi materil maupun non-materil
7. Teman-teman angkatan 2006 dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan tugas akhir ini yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu,terima kasih atas dukungan dan bantuannya
8. Teman-teman tecknomatic yang telah membantu mendukung terselesaikannya tugas akhir ini
9. Teman-teman badman yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya tugas akhir ini.
10. Mega Sintia Anggraeni yang telah meminjamkan buku paket teknologi informasi dan telekomunikasi kelas X



11. Raden Panji Purnomo yang telah membantu menyiapkan desain gambar yang saya butuhkan.

12. Buat mbak Tina Apsari yang sudah membelikan saya Printer.

Penulis sebagai manusia biasa pasti mempunyai keterbatasan dan banyak sekali kekurangan, terutama dalam pembuatan laporan ini. Untuk itu penulis sangat membutuhkan kritik dan saran yang membangun dalam memperbaiki penulisan laporan ini.

Surabaya, Desember 2010

Penyusun

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| ABSTRAK .....                               | i    |
| KATA PENGANTAR .....                        | ii   |
| DAFTAR ISI .....                            | v    |
| DAFTAR GAMBAR .....                         | viii |
| DAFTAR TABEL .....                          | xii  |
| BAB 1 PENDAHULUAN                           |      |
| 1.1 Latar Belakang .....                    | 1    |
| 1.2 Perumusan Masalah .....                 | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                   | 2    |
| 1.4 Tujuan .....                            | 3    |
| 1.5 Manfaat .....                           | 3    |
| 1.6 Metodologi .....                        | 3    |
| 1.7 SistematikaPenulisan .....              | 4    |
| BAB II TEORI PENUNJANG                      |      |
| 2.1 Game Edukasi .....                      | 6    |
| 2.2 RPG(Role Playing Game) .....            | 7    |
| 2.3 Pengenalan Komputer .....               | 7    |
| 2.4 Pengenalan Jaringan Komputer .....      | 14   |
| 2.5 RMXR(RPG Maker XR) .....                | 18   |
| 2.6 RGGS (Ruby Game Scripting System) ..... | 20   |

### BAB III PERNCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM

|         |  |    |
|---------|--|----|
| 3.1     | Desain Aplikasi.....                             | 25 |
| 3.1.1   | Deskripsi Game.....                              | 25 |
| 3.1.1.1 | Ketentuan dan aturan Bermain Game.....           | 26 |
| 3.1.1.2 | Target Hasil dan tujuan Game.....                | 27 |
| 3.1.1.3 | Pengenalan tokoh karakter utama dan monster..... | 27 |
| 3.1.2   | Pembangunan Desain Visual Game.....              | 28 |
| 3.1.2.1 | Pembuatan Map.....                               | 30 |
| 3.1.3   | Perancangan Skenario.....                        | 35 |

### BAB IV UJI COBA

|       |                          |    |
|-------|--------------------------|----|
| 4.1   | Chapter 1.....           | 37 |
| 4.2   | Chapter 2.....           | 50 |
| 4.3   | Chapter 3.....           | 53 |
| 4.4   | Event dan Scripting..... | 57 |
| 4.2.1 | Event Game.....          | 63 |
| 4.2.2 | Event Monster.....       | 75 |

### BAB V PENGUJIAN DAN ANALISA

|       |                       |    |
|-------|-----------------------|----|
| 5.1   | Pengujian Sistem..... | 81 |
| 5.1.1 | Pengujian 1.....      | 81 |

|       |                                   |    |
|-------|-----------------------------------|----|
| 5.1.2 | Pengujian 2 .....                 | 82 |
| 5.1.3 | Pengujian 3 .....                 | 83 |
| 5.2   | Analisa Sistem (Kuisisioner)..... | 84 |

## BAB VI PENUTUP

|                     |                 |    |
|---------------------|-----------------|----|
| 6.1                 | Kesimpulan..... | 91 |
| 6.2                 | Saran.....      | 92 |
| DAFTAR PUSTAKA..... |                 | 93 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Motherboard .....                            | 8  |
| Gambar 2.2 RAM .....                                    | 10 |
| Gambar 2.3 Harddisk .....                               | 12 |
| Gambar 2.4 CD Drive .....                               | 13 |
| Gambar 2.5 Kabel UTP .....                              | 15 |
| Gambar 2.6 Konektor RJ-45 .....                         | 16 |
| Gambar 2.7 Network Interface .....                      | 17 |
| Gambar 2.8 CD Linux .....                               | 18 |
| Gambar 3.1 Bagan Aksi Karakter Utama dalam game .....   | 25 |
| Gambar 3.2 Bagan Aksi Karakter jika bertemu musuh ..... | 65 |
| Gambar 3.3 Bagan Aksi Monster Agresif .....             | 28 |
| Gambar 3.4 Bagan Aksi Monster Medium .....              | 29 |
| Gambar 3.5 Bagan Aksi Monster Defensif .....            | 29 |
| Gambar 3.6 Tiga Layer .....                             | 28 |
| Gambar 3.7 New Map .....                                | 31 |
| Gambar 3.8 Setting New Map .....                        | 31 |
| Gambar 3.9 Map alun alu kota kecil .....                | 33 |
| Gambar 3.10 Desain Layer I .....                        | 33 |
| Gambar 3.11 Desain Layer II .....                       | 34 |
| Gambar 3.12 Desain Layer III .....                      | 35 |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 4.13 Opening 1.....           | 37 |
| Gambar 4.14 Opening 2.....           | 38 |
| Gambar 4.15 Opening 3.....           | 38 |
| Gambar 4.16 Opening 4.....           | 39 |
| Gambar 4.17 Opening 5.....           | 39 |
| Gambar 4.18 Opening 6.....           | 40 |
| Gambar 4.19 Pemberian misi.....      | 41 |
| Gambar 4.20 Misi Motherboard.....    | 42 |
| Gambar 4.21 Dapat Motherboard.....   | 42 |
| Gambar 4.22 Misi RAM.....            | 43 |
| Gambar 4.23 Dapat RAM.....           | 44 |
| Gambar 4.24 Misi Harddisk.....       | 45 |
| Gambar 4.25 Dapat Harddisk.....      | 45 |
| Gambar 4.26 Misi Evaluasi.....       | 46 |
| Gambar 4.27 Misi Evaluasi Start..... | 47 |
| Gambar 4.28 Pertanyaan 1.....        | 48 |
| Gambar 4.29 Pertanyaan 2.....        | 49 |
| Gambar 4.30 Pertanyaan 3.....        | 49 |
| Gambar 4.31 Pertanyaan4.....         | 50 |
| Gambar 4.32 Misi RJ-45.....          | 51 |
| Gambar 4.33 Dapat RJ-45.....         | 51 |
| Gambar 4.34 Misi Kabel UTP.....      | 52 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 4.35 Dapat Kabel UTP.....    | 53 |
| Gambar 4.36 Misi NIC.....           | 54 |
| Gambar 4.37 Dapat NIC.....          | 54 |
| Gambar 4.38 Misi CD Linux.....      | 55 |
| Gambar 4.39 Dapat CD Linux.....     | 56 |
| Gambar 4.40 Penjaga RJ-45.....      | 57 |
| Gambar 4.41 Evaluasi RJ-45.....     | 58 |
| Gambar 4.42 Penjaga Linux.....      | 59 |
| Gambar 4.43 Evaluasi Linux.....     | 59 |
| Gambar 4.44 Penjaga Kabel UTP.....  | 60 |
| Gambar 4.45 Evaluasi Kabel UTP..... | 60 |
| Gambar 4.46 Penjaga NIC.....        | 61 |
| Gambar 4.47 Evaluasi NIC.....       | 61 |
| Gambar 4.48 Ending 1.....           | 62 |
| Gambar 4.49 Ending 2.....           | 63 |
| Gambar 4.50 Event Misi.....         | 64 |
| Gambar 4.51 Event Pak Aji.....      | 65 |
| Gambar 4.52 Event Page 1.....       | 67 |
| Gambar 4.53 Event Page 2.....       | 68 |
| Gambar 4.54 Event Page 3.....       | 69 |
| Gambar 4.55 Event Page 4.....       | 70 |
| Gambar 4.56 Event Page 5 dan 6..... | 71 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.57 Event Page Ayam 1 .....                    | 71 |
| Gambar 4.58 Event Page Ayam 2 .....                    | 72 |
| Gambar 4.59 Event Page Ayam 3 .....                    | 74 |
| Gambar 4.60 Event Page Ayam 4 .....                    | 75 |
| Gambar 4.61 Event Page 1 Monster .....                 | 76 |
| Gambar 4.62 Event Page 2 Monster .....                 | 77 |
| Gambar 4.63 Atribut Monster .....                      | 78 |
| Gambar 4.64 Event Page 3 monster .....                 | 79 |
| Gambar 5.1 Sisi Petualangan Game .....                 | 81 |
| Gambar 5.2 Sisi Edukasi .....                          | 82 |
| Gambar 5.3 Evaluasi Pembelajaran .....                 | 84 |
| Gambar 5.4 Diagram Tingkat Kesulitan Game .....        | 85 |
| Gambar 5.5 Diagram Tingkat Kesukaan Bermain Game ..... | 86 |
| Gambar 5.6 Diagram Penyampaian Materi Edukasi .....    | 87 |
| Gambar 5.7 Diagram Game Edukasi VS Buku .....          | 88 |
| Gambar 5.8 Diagram Keberhasilan Game .....             | 89 |



## **DAFTAR TABEL**

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Kategori Kabel UP .....                | 15 |
| Tabel 2.2 Spesifikasi minimum RMXF .....         | 19 |
| Tabel 2.3 Spesifikasi yang disarankan RMXF ..... | 19 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kian pesat, hal tersebut dapat kita lihat dan kita rasakan di sekeliling kita secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan tersebut tengah berdampak pada segala aspek kehidupan manusia. Salah satu jenis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah perkembangan pada dunia game.

Perkembangan teknologi yang semakin maju di semua bidang terutama di bidang game menjadikan game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Game edukasi adalah salah satu contoh dari media pembelajaran melalui game. Game edukasi menerapkan sistem pembelajaran langsung dengan pola Learning by doing. Pola pembelajaran yang dilakukan dapat melalui tantangan – tantangan yang ada dalam permainan game ataupun faktor kegagalan yang dialami sang pemain, sehingga mendorong pemain untuk tidak mengulangi kegagalan dalam tahap berikutnya. Dari pola yang diterapkan game edukasi, sang pemain akan dituntut melakukan proses pembelajaran secara mandiri. Dalam penyajiannya, game edukasi dapat menerapkan genre game RPG (Role Playing Game) yang dapat menyajikan alur cerita dimana kehidupan sang actor tergantung pilihan pemain atau player. Dari pola yang dikembangkan tersebut, sang pemain akan dituntut melakukan proses pembelajaran secara mandiri. Alur cerita yang

disediakan dalam RPG (Role Playing Game) akan membimbing pemain secara aktif menggali informasi untuk memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Pengkoleksian informasi tersebut menunjang proses pembelajaran sang pemain yang dilakukan tanpa bimbingan dari luar (seperti guru atau instruktur) melainkan dilakukan secara mandiri sesuai dengan keinginan sang pemain.

Pada proyek akhir ini akan dibuat game edukasi berbasis RPG (Role Playing Game) dengan tema Pengenalan Jaringan Komputer menggunakan software RMXP (RPG Maker XP) yang digunakan untuk mendesain game dan menggunakan Script editor RGSS (Ruby Game Scripting System) dengan bahasa Ruby pada pemrograman game nya.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ditemukan beberapa rumusan masalah yaitu :

a).Bagaimana membuat sebuah game R P G dapat menjadi media pembelajaran jaringan komputer, sebagai alternatif lain pengganti e-book

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam proyek akhir ini ada beberapa hal yang membatasi pembuatannya, antara lain :

- a. Materi pembelajaran Pengantar Jaringan Komputer yang dimuat dalam game berdasarkan pada materi Pengantar Jaringan Komputer berdasarkan kurikulum siswa kelas 3 SMP.

- b. Materi Jaringan Komputer pada game ini hanya sebatas pengenalan perangkat Jaringan Komputer saja dan juga pengenalan perangkat CPU.
- c. Game yang dibuat berbasis stand-alone dan hanya dapat dimainkan satu orang saja.
- d. Target pemain siswa kelas 3 SMP pada khususnya dan untuk umum pada umumnya

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat sebuah game yang berbasis RPG (Role Playing Game) dengan menyisipkan edukasi tentang Pengenalan Jaringan Komputer yang dikemas berbentuk game edukasi.

#### **1.5. Manfaat**

Adapun manfaat pembuatan pemain game ini adalah :

- a) Mendapatkan ilmu tentang pengenalan perangkat CPU.
- b) Mendapatkan ilmu tentang pengenalan perangkat jaringan komputer.
- c) Menjadikan game sebagai alternative belajar selain dari buku.

#### **1.6. Metodologi Penelitian**

Pembuatan proyek akhir ini terbagi menjadi beberapa tahap pengerjaan yang tertera sebagai berikut :

##### **a).Studi kepustakaan**

Pada tahap ini, penulis mencari dan merangkum kepustakaan apa saja yang dapat menunjang pengerjaan proyek akhir ini. Diantaranya yaitu pencarian informasi mengenai e-game, pembuatan game

menggunakan RPG Maker , game learning, serta informasi lain yang masih dalam lingkup permasalahan proyek akhir ini.

b).Desain aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan rincian dari aplikasi, yang meliputi perencanaan konsep game dan kebutuhan materi pembangun game.

c).Pembuatan aplikasi

Pada tahapan ini, difokuskan pada pembuatan aplikasi sesuai dengan skenario yang ada. Untuk proses penyusunan game dilakukan dengan aplikasi RPG Maker.

d).Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahapan ini akan dilakukan uji coba dan evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan melakukan pengujian terhadap beberapa proses penyelesaian misi game yang telah tersusun.

e).Penyusunan Buku Proyek akhir

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan dokumentasi yang menjelaskan dasar teori dan metode yang digunakan serta hasil yang telah didapatkan dari proses uji coba.

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Adapun Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir kali ini yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang pendahuluan, latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan pembuatan tugas akhir dan sistematika penulisan laporan ini.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisikan pendahuluan, membahas teori Game edukasi, pengenalan genre RPG dan pengenalan Perangkat Komputer dan Perangkat Jaringan Komputer. Selain itu juga membahas tentang RMXD dan RGSS.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Berisikan metode dan design system game, baik design visual dan design scripting game. Selain itu berisi Walkthrough game.

## **BAB IV IMPLEMENTASI**

Bab ini berisikan bagaimana implementasi aplikasi yang telah di buat berdasarkan desain sebelumnya.

## **BAB V UJI COBA DAN EVALUASI**

Bab ini berisikan mengenai analisa *output* dari Aplikasi game yang telah dibuat beserta evaluasinya.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam upaya memperbaiki kelemahan yang ada guna mendapatkan hasil yang lebih baik.